



UNERWARTET KOMMT BESSER

RÜCKKEHR DER VAMPIRE. Wenn ich eines mag, dann sind es Überraschungen. Diesen Monat gab es gleich mehrere. Hatten Sie etwa **Legacy of Kain Defiance** auf Ihrer Will-ich-spielen-Liste? Ganz

ehrlich: Ich nicht, Tester Michael Graf nicht, und Eidos hat auch kaum was getan, um auf die PC-Fassung aufmerksam zu machen. Hier wäre etwas mehr Aufwand gut gewesen – muss ja nicht gleich so viel Wirbel wie beim letzten **Tomb Raider** sein. Übrigens würde ich mir wünschen, dass einige Firmen ihre guten (Nischen-)Programme stärker bewerben. Und nicht immer nur alte Erfolge wiederholen möchten – selbst wenn absehbar ist, dass die qualitativ kaum überzeugen.

ZU JUNGE BRUT? Eine andere Überraschung gefällt mir weniger: **Breed** ist schlechter als erwartet. Schade, denn auf Messen und bei Präsentationen hinterließ der Titel einen wirklich guten Eindruck. Im Spiele-Alltag ist davon wenig übrig geblieben, wie Petra Schmitz im ausführlichen Test feststellen musste. Ich glaube, dass sich das junge Entwicklerstudio Brat Design schlicht übernommen hat. Ein derart ambitioniertes Projekt ist wohl doch nichts für ein noch unerfahrenes Team.

INHALT

TESTS

Legacy of Kain Defiance	78
Breed	82
Move 2 Play	85
Conan	86
Vietcong: Fist Alpha	87
Sonic Adventure DX	88
Unreal 2 XMP	88
Echelon: Wind Warriors	89
Splinter Cell Mission Pack	89

GAMESTAR-ACTION-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	Splinter Cell	Actionspiel	03/03	91%
3	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
5	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
6	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
7	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
8	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
9	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
10	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	02/04	88%
11	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
12	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
13	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
14	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
15	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
16	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
17	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
18	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
19	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
20	IL-2 Vergessene Schlachten	Flugsimulation	03/03	86%
21	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
22	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
23	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
24	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
25	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
26	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
27	Deus Ex 2 (1.1)	Ego-Shooter	02/04	83%
28	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	NEU	83%
29	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%
30	Rayman 3	3D-Action	04/03	83%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische Simulationen.

GAMESTAR-MOD-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	BF 1942 : Desert Combat 0.38d	Taktik-Shooter-Mod	10/03	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	HL: Natural Selection 2.0	Taktik-Shooter-Mod	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

Blutsauger und Seelensammler

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Ein Vampir und ein Zombie schnetzeln sich durch ebenso untote Gegner-Horden – mit dichter Grusel-Atmosphäre und Kamera-Zicken.

den viele Anspielungen auf ältere Vampir-Abenteuer. Einstiegem fehlt in der Geschichte um Verrat und Zeitreisen zwar anfangs der Durchblick, filmreife Zwischensequenzen erzeugen aber schnell klare Feindbilder. Auf Knopfdruck überspringen Sie die dialoglastigen Videos.

Schwert-Schwinger

Feinde wie Feuerball-schleudernde Priester und schleimige Zombies machen Kain und Raziel das Leben schwer. Während Kain zur Abwehr der Bösewichter auf sein Schwert Soul Reaver setzt, nutzt Raziel eine geisterhafte Version der Klinge. Andere Waffentypen gibt's nicht, doch im Verlauf der Story verbessern die Helden Ihre Schnitzel-Instrumente automatisch. So lädt Kain sein Schwert mit Elementar-Zaubern auf, und Raziel sammelt nach und nach sieben wei-

tere Ausführungen seines Kampfgeräts – etwa eine Feuer-Klinge oder ein Wasser-Schwert, das Gegner kurzzeitig vereist.

Angriffe können die Heroen nicht blocken, sondern müssen ausweichen: Während Raziel elegant zur Seite rollt, irritiert Kain Feinde, indem er sich kurzzeitig in einen wabernden Schatten verwandelt. Dank der starken Waffen sind jedoch selbst Kämpfe gegen mehrere Schurken kein Problem. **Prince of Persia 4** bietet dank Dolch-Zeitlupe und effektiveren Special-Moves auf Dauer deutlich anspruchsvollere Gefechte.

Wer keine Lust auf Nahkampf hat, darf Gegner auch per Telekinese auf eine Fackel oder einen Stachel an der Wand werfen. Nachteil: Auf diese Weise erledigte Feinde sind für Kain und Raziel unerreichbar. Denn Vampir und Zombie verlieren kontinuierlich an Lebensener-

Der Filmklassiker **Ein seltsames Paar** zeigt Jack Lemmon und Walter Matthau in hitzigen WG-Wortgefechten. Auch **Legacy of Kain Defiance** bietet ein seltsames Paar: Seelenfresser Raziel und sein Erzfeind, der Vampir Kain, wollen eine alte Prophezeiung erfüllen

– und lösen Meinungsverschiedenheiten nicht mit Worten, sondern per Schwert.

Die 15 Kapitel der spannenden Story erleben Sie abwechselnd aus der Sicht von Kain (bekannt aus der **Blood Omen**-Reihe) und Raziel (**Soul Reaver 1** und **2**). Kenner der Vorgänger-Serien fin-



Die beiden Geister sind Bossgegner. Balken zeigen ihre verbleibende Lebensenergie.



Kain schleudert einen Gegner hoch und attackiert ihn im Luftkampf.



Der feindliche Priester beschwört einen Feuer-Dämonen. Doch selbst solch große Feinde sind kaum herausfordernder als normale Opponenten. (1280x1024)

gie. Kain muss seine Gesundheit daher häufig mit dem Blut seiner Opfer auffrischen, Raziel frisst zur Genesung Seelen.

Rätsel-Dimension

Wenn Raziel in der normalen Welt sein Leben lässt, gelangt er

in das Reich der Toten, wo ihm groteske Monster endgültig den Garaus machen wollen. In diese verzerrte Version der realen

Umgebung kann er jederzeit auch freiwillig wechseln. Manche der häufigen Rätsel sind nur durch diese Dimensions-Sprün-

MARKUS SCHWERDTL

Als Fan der Vorgänger war ich besonders gespannt, wie sich Kain und Raziel in ihrem ersten gemeinsamen Abenteuer schlagen – und erlebte eine angenehme Überraschung. Entwickler Crystal Dynamics enttäuscht Serien-Veteranen nicht und hat ein klasse Spiel abgeliefert. Die packende Story zieht mich sofort in das Grusel-Abenteuer. Im Gegensatz zu Michael kann ich die Simpel-Kämpfe verschmerzen, die beschäftigen mich eh nur zwischen den – einen Tick zu einfachen – Knocheleien.

Nervig ist allerdings die Kameraführung. Die liefert zwar dramatische Perspektiven, in den Gefechten kostet das jedoch Übersicht. Außerdem ist die Steuerung per Tastatur eine Katastrophe. Sie sollten nur mit einem Gamepad auf vampirische Metzeltour gehen. Dass dem Spiel die beiden Vorgänger beiliegen, ist ein feiner Zug von Eidos.

»Kaine Ruhe für die Toten«



TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Legacy of Kain Defiance unterstützt Auflösungen zwischen 320 mal 200 Pixeln und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Die 1024er-Stufe ist der optimale Kompromiss zwischen Performance und Bildqualität. Sie benötigen eine Grafikkarte ab GeForce 256 oder Radeon 1. Bei der Farbtiefe können Sie 16 Bit oder 32 Bit (empfohlen) einstellen.

RAM/FESTPLATTE

Die Vollinstallation von Legacy of Kain Defiance belegt etwa 2,0 GByte Speicher auf Ihrer Festplatte, die Minimalinstallation braucht immerhin 1,7 GByte. Ab 128 MByte RAM startet das Spiel, optimal sind 256 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Legacy of Kain belastet hauptsächlich Ihre Grafikkarte. Ab einer Radeon 9000 können Sie ohne Geschwindigkeitsverluste alle Effekte zuschalten.
- 2 Aktivieren Sie im Grafikmenü unbedingt den trilinearen oder besser den anisotropischen Filter. Sonst verpixelt die Grafikdarstellung stark.
- 3 Deaktivieren Sie in den »FX-Optionen« die Vollbild-Effekte. Das bringt etwa 30 Prozent mehr Frames bei kaum schlechterer Bildqualität.
- 4 Reduzieren Sie im Setup-Tool die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit. Das Spiel läuft dann mit leichten grafischen Abstrichen bis zu 50 Prozent schneller. **KE**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
500 MHz	800x600x16 (min. Details)										
	1024x768x32										
800 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
1.200 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☐ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☐ flüssiges Spielen möglich



In einer Zwischensequenz treffen wir auf den Vampir Vorador, bekannt aus den Vorgängern.

ge lösbar. So rücken beispielsweise Säulen in der Geister-Ebene enger zusammen und ermöglichen Raziel den Hüpfen über einen Abgrund.

Beide Helden treffen im Verlauf ihres Abenteuers auf Symbol- und Schalterrätsel. So muss Kain etwa per Gedankenkraft Fackeln entzünden, um ein Tor zu öffnen. Raziel nutzt zum Entfachen eines Feuers sein Flammenschwert oder löscht Brände mit der Wasser-Klinge. Die Lösungen für die simplen Knobel-Aufgaben liegen meist auf der Hand, nur selten suchen Sie längere Zeit nach Schaltern. In späteren Levels sind die Rätsel-Einlagen allerdings häufig mit öden Laufwegen verbunden.

Blickwinkel-Zicken

Kain und Raziel sehen Sie in **Defiance** ähnlich wie in einem Spielfilm aus festen Kamera-Perspektiven. Zwar können Sie die Kamera drehen und neigen, doch häufig zeigt der Bildschirm statt blutsaugender Vampire nur eine Wand. In der optionalen Ego-Perspektive kann sich Ihr Charakter nicht bewegen, sondern nur umschauen – was zumindest die Orientierung etwas erleichtert.

Mit Tastatur, Maus oder Gamepad lenken Sie Kain und Raziel durch die großen Levels. Doch nur die Steuerung per Gamepad funktioniert gut. Ihr Eingabegerät sollte zehn Buttons bieten, damit Sie für Funktionen wie Blutsaugen keine Tastatur-Hotkeys brauchen.

Zurück zum Punkt

Leuchtende Kreise auf dem Boden markieren in **Legacy of Kain Defiance** Speicherpunkte. Zwar dürfen Sie an jeder beliebigen Stelle den Spielstand sichern, doch beim Laden versetzt Sie das Programm an den letzten Speicherpunkt zurück. Immerhin: Erledigte Monster und gelöste Rätsel merkt sich das Spiel. Sprung-Passagen und Laufwege müssen Sie allerdings erneut hinter sich bringen. Die Speicherpunkte sind größtenteils fair verteilt. Nur einmal mussten wir im Test nach dem Sturz von einer Brüstung mehrere Minuten zurück zum Dach wandern.

Düstere Stimmung

Die Schauplätze von **Legacy of Kain Defiance** sind stimmungsvoll aufgebaut und ausgeleuchtet. Kathedralen und Friedhof-Ruinen passen bestens ins finstere Grusel-Szenario. Besonders gelungen sind die Animationen der Charaktere: Schnelle Schwertstiche, Ausweich-Purzelbäume und Kletter-Einlagen wirken flüssig und realistisch. Die ausgezeichneten deutschen Sprecher und die betont düstere Musikuntermalung sorgen für Atmosphäre. Surround-Sound fehlt allerdings.

Kundenfreundlich: Der deutschen Verkaufsversion von **Defiance** liegen die Vollversionen der Vorgänger **Blood Omen 2** und **Soul Reaver 2** bei.

MICHAEL GRAF

Na schön: Die Kämpfe und Rätsel sind anspruchslos und unterfordern teilweise selbst Action-Neulinge. Und aufgrund der Kamera-Schwierigkeiten bewundere ich manchmal eine Mauer anstatt flüssige Kampf-Animationen. Doch warum steht Kollege Klinge trotzdem immer wieder neben meinem Schreibtisch und blickt mir über die Schulter?

Wie im Kino

Grund für Heikos bewundernde Blicke: Die gut inszenierten Zwischensequenzen mit ihren exzellenten Sprechern. Durch die Filmchen habe ich stets das Gefühl, Teil einer epischen Geschichte zu sein. Und die untoten Hauptdarsteller sind keine strahlenden Helden, sondern wirken durch innere Konflikte angenehm lebendig. Zudem jagt im letzten Drittel des Spiels eine Story-Überraschung die nächste – die Handlung bleibt bis zum Endkampf spannend. Endlich ein Schnetzel-Abenteuer mit Story-Tiefgang!

»Schnetzeln mit Stil«



Mit dem Flammenschwert setzt Raziel Gegner in Brand.

DIMENSIONS-SPRUNG



In der Welt der Sterblichen (oben) kann Raziel nicht über die Säulen springen, denn sie sind zu weit voneinander entfernt. Doch in der verzerrten Geister-Dimension rücken die Pfeiler näher zusammen und der Weg zur anderen Seite des Hofes ist frei.

LEGACY OF KAIN DEFIANCE 3D-ACTION

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 5 CDs, 35 Seiten
MULTIPLAYER: —
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

RELEASE (D): 06.02.2004
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ab 16 Jahre

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,7 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad	10-Tasten-Pad

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 18 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ALTERNATIVEN: Prince of Persia (87%, GS 01/04) Atmosphärisches Orient-Abenteuer, klasse Grafik. Soul Reaver 2 (76%, GS 01/02) Langatmiger Vorgänger, weniger Action-orientiert.								

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

⊕ dichte Atmosphäre	⊖ Kamera-Probleme
⊕ Blut/Seelen-Saugen als Taktik-Element	⊖ schwache Speicher-Funktion
⊕ actionreiche Gefechte	⊖ simples Kampfsystem
⊕ erstklassige Animationen	⊖ Tastatur-Steuerung nutzlos
⊕ Geister-Dimension bringt Tiefe	

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Gut

BEDIENUNG: Befriedigend

MULTIPLAYER: —

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: VAMPIR-SCHNETZELN MIT GRUSEL-ATMOSPHÄRE.

83



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A27



Auf den hübschen Inseln bekämpfen Sie riesige Horden der immer gleichen strunzdummen Aliens, die Ihrem MG reihenweise zum Opfer fallen.

Alien-Invasion mit Macken

BREED

Außerirdische haben Erde erobert. Stop. Fordern sofortige Unterstützung. Stop. Treffen uns in der Südsee. Stop. Badehose unnötig. Stop. Unbedingt Waffen mitbringen. Over and out.

Wenn es einen Preis für die dünnste Hintergrundgeschichte in einem Computerspiel gäbe – **Breed** hätte gute Chancen auf die Auszeichnung. Im Ego-Shooter von CDV haben sich fiese Aliens auf der Erde breit gemacht, während große Teile der menschlichen Streitkräfte am anderen Ende

der Galaxis in einem Hinterhalt Leib und Leben lassen. Nach der Rückkehr auf den blauen Planeten müssen die Überbleibsel der Heldentruppe mit den Invasoren aufräumen.

Breed sah lange Zeit wie ein ernstzunehmender Konkurrent von **Halo** aus. Unser Test der finalen Version zeigt jedoch: Trotz permanenter Verschiebungen fehlt es KI und Missionsdesign am nötigen Feinschliff, um vorne mitzumischen.

Laufen, fahren, fliegen

Breed spielt größtenteils auf Südsee-Inseln. Dort haben die Außerirdischen gigantische Verteidigungsanlagen gebaut, die Sie sabotieren müssen. Über Funk schickt Sie Ihr Oberbefehlshaber zu Fuß in die Schlacht, lässt Sie einen Panzer steuern

oder setzt Sie in einen gut bewaffneten Gleiter, um etwa Brücken oder Sendeanlagen zu zerbröseln. Die Vehikel lenken Sie wie Ihre Spielfigur über die typische Shooter-Steuerung per Maus und Tastatur. Zwar dürfen Sie jederzeit die Außenansicht wählen, spielen dann aber mit einem zu niedrigen Sichtwinkel sowie ohne HUD und verlieren schnell den Überblick.

Im Weltall versagt die ansonsten tadellose Steuerung. Um ein feindliches Raumschiff abzuschießen, benötigen Sie einfach nur Glück: Die automatische Zielerfassung der Lenkra-

keten verweigert den Dienst, und für den Einsatz des kräftigen Bord-MGs sind die Jäger der Aliens viel zu schnell.

Im Kreis unterwegs

Während der Einsätze gibt Ihnen ein orangefarbener Pfeil am Fadenkreuz die Laufrichtung vor. Zusätzlich markieren weiße Hologramm-Fahnen in den Levels, wo und wie weit entfernt die nächsten Ziele liegen.

Trotz der Orientierungshilfen macht sich hin und wieder Frust breit: Stellenweise müssen Sie zweimal ums gleiche Eiland laufen. Zuerst geht es links

INFO

- > 16 Missionen
- > 2 Tutorial-Einsätze
- > 4 Soldatentypen
- > 5 Gegnertypen
- > 16 Waffen
- > 3 Schwierigkeitsgrade

HALO

BREED

STORY



Überraschende Wendungen, perfekt in Cutscenes erzählt.



DESIGN

Wie aus einem Guss, bis ins Detail durchdacht.



GEGNER-KI

Clever, fordernd, überraschend.



TEAM-MITGLIEDER

Nicht steuerbar, agieren selbstständig und ordentlich.



FAZIT



Lahm, ohne Höhen und Tiefen, mauere Zwischensequenzen.

Schlecht bei Halo geklaut, wirkt stellenweise unfertig.

Kaum vorhanden, nur tumbe Alien-Massen.

Einfache Befehle möglich, bei Bedarf von Ihnen zu steuern.



Mit der Lenkrakete eines Panzers holen wir einen Alien-Gleiter vom Himmel.



Die KI-Kameraden zersieben mit den mächtigen Geschützen des Panzers einen Alien-Wachturm.

herum, eine Alien-Anlage angreifen. Weil dann aber 50 Meter rechts vom Startpunkt noch ein Wrack untersucht werden soll, müssen Sie wieder zurücklaufen. Danach geht es erst an die entscheidende Aufgabe – unsinnigerweise Fall auf der anderen Seite der Insel.

Befehlen und gehorchen

In den 16 Missionen schlüpfen Sie in die Haut von fünf namenlosen Elitekriegerern der so genannten USC-Streitkräfte. Das kann je nach Mission ein Heavy-Gunner sein, der mit Raketenwerfer und schwerem Maschinengewehr loszieht. Oder eine schneidige Scharfschützin,

die auch weit entfernte Gegner mühelos ausschaltet. Wenn Sie bei manchen Aufträgen im Team unterwegs sind, dürfen Sie zwischen den bis zu vier Soldaten durchschalten. Über die Funktionstasten geben Sie den Mitstreitern einfache Befehle wie »Ausschwärmen«, »Feuer einstellen« oder »Stellung halten«. Das klappt ganz gut, jedoch könnten Sie die Missionen auch ganz alleine schaffen.

Bei einigen Einsätzen ist ein hochrangiger Kämpfer dabei, dem Sie gehorchen müssen. So sollen Sie die Tore eines Alien-Stützpunkts zuerst entriegeln und dann ihrem Boss in einem reichlich lädierten Buggy durch scharf schießende Verteidigungsanlagen folgen. Später lösen Sie in einer zerstörten Menschengedung ein Notsignal aus.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Breed können Sie in Auflösungen zwischen 320 mal 200 Pixeln und 1600 mal 1200 Bildpunkten spielen. Auf der niedrigsten Stufe verpixelt die 3D-Grafik allerdings zum unspielbaren Farbsumpf. Bei der Farbtiefe dürfen Sie lediglich zwischen 16 oder 24 Bit wählen.

RAM/FESTPLATTE

Auf der Festplatte belegt Breed 900 MByte, jedes Savegame etwa 18 MByte. Mit 128 MByte RAM startet das Spiel, wir empfehlen jedoch mindestens 256 MByte. Optimal sind 512 MByte – die Ladezeiten fallen deutlich kürzer aus und das Spiel läuft flüssiger.

TUNING-TIPPS

1 Breed frisst hauptsächlich CPU-Power. Ab 2.500 MHz und einer Karte der Geforce-4-Klasse können Sie alle Grafikdetails zuschalten.

2 Stellen Sie die Texturqualität unbedingt auf »High«. Niedrigere Einstellungen bringen kaum Geschwindigkeit, sehen aber mies aus.

3 Schalten Sie bei älteren 3D-Karten mit wenig Video-RAM von 24 Bit auf 16 Bit Farbtiefe. Das bringt etwa 10 Prozent Leistung.

4 Reduzieren Sie die Sichtweite auf 60 Prozent. Die Grafik leidet darunter kaum, aber das Spiel läuft bis zu 10 Prozent schneller.

KE

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.500 MHz	800x600x16 (min. Details)										
	1024x768x24										
2.000 MHz	1024x768x24										
	1280x1024x24										
2.500 MHz	1280x1024x24										
	1600x1200x24										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

MARKUS SCHWERDTTEL

Klar, Petra hat mit ihren Mängel-Mäkelein schon recht. Trotzdem finde ich Breed gar nicht mal so übel. Wenn ich mit einem dicken Geschütz wie besessen auf Alien-Horden ballere, ist mir deren Intelligenzquotient herzlich egal. Und am Steuer eines Buggys oder Panzers fühle ich mich tatsächlich wie die letzte Hoffnung der Menschheit.

Den Wechsel zwischen den Kameraden finde ich klasse, die dürtigen Team-Befehle suggerieren jedoch nicht vorhandene taktische Tiefe. In Sachen Atmosphäre und Story kommt Breed keinesfalls an Halo heran. Wer jedoch nach einem Serious Sam mit Fahrzeugen sucht, wird gut bedient.

»Serious Sam mit Fahrzeugen«





Feindliche Schiffe sind immer zu weit weg.



Der Commander instruiert Sie über die Missionen.

Vom Planet der Hirnlosen

Die KI der Gegner könnten Sie mit der Lupe suchen und würden sie dennoch nicht finden. Die meiste Zeit schicken Ihnen die Entwickler tumbe Massen auf den Hals, die sich nur allzu gerne wegpusten lassen. Zwar rollen sich manche Aliens zur Seite, um den Kugeln auszuweichen, doch das Gros der Wider-sacher rennt blind und laut kra-keelend auf Sie zu – in den Tod.

PETRA SCHMITZ

Breed sah bei den ersten Präsentationen äußerst viel versprechend aus. Etwas Feinschliff hier, mehr KI da – und es hätte ein toller Shooter werden können. Doch im Test wurde schnell klar, dass die Programmierer die von uns angemahnten Schwach-punkte nicht ausgemerzt haben. Die KI der Gegner ist quasi nicht vorhanden, das Level-Design wirkt trotz der gefälligen Grafik an vielen Stellen eckig und unfertig. Schade, da wäre mehr gegangen.

Lieber Halo!

Für den schnellen Action-Happen zwischendurch ist das Programm allerdings genau richtig. Wilde Ballereien, tolle Explosionen – auf den Inseln und im All ist immer was los. Wer jedoch eine spannende Hintergrund-Story sucht und sich gerne mit seinem Hel-den identifiziert, ist hier fehl am Platz und wandert lieber auf die Ringwelt von Halo.

»Nichts halbes,
nichts ganzes«



Mit einer mächtigen Plasma-Wumme der Aliens erledigen wir die anstürmenden Feinde mühelos.

Gelegentlich bekämpfen Sie mobile Kampf-Stationen oder gigantische Wachroboter. Doch mit einem gut gezielten Rake-tenschuss sind auch diese vermeintlichen Bedrohungen schnell aus dem Weg geräumt.

Schlecht geklaut

Glasklares Meer, blauer Him-mel und Palmen, die unter mächtigen Explosionen zusam-menbrechen: Die Grafik ist gut und abwechslungsreich. Gelegentlich müssen Sie sich durch Schneestürme kämpfen oder schwer bewachte Alien-Basen infiltrieren. Das Level-Design wirkt aber nur an wenigen Stellen ausgereift. So karibisch die Inseln auch aussehen, so ster-il und leblos sind sie. Die Aliens erinnern an schlechte Kopien der Covenant aus **Halo**. Selbst die Landungsschiffe der Men-schen sehen denen aus Bungies Shooter ähnlich. Schwach sind auch die lieblosen Zwischense-quenzen, in denen Ihnen der Oberbefehlshaber betont mar-kig den nächsten Auftrag erteilt. Oder Sie sehen die immer glei-chen und unspannend insze-nierten Anflugszenen eines Lan-dungsschiffes auf eine Insel. Atmosphäre kommt dabei in den seltensten Fällen auf.

In Sachen Sound bietet **Breed** lediglich Standard-Kost. Zwar

kracht und rumpelt es gewaltig, allerdings nur in Stereo.

Fehler und Fehlendes

Programm-Fehler machten uns das Testen schwer: Mal stürzte **Breed** ab, mal setzte man uns an einem Punkt der Insel ab, von dem es nur ins Meer und somit in den sicheren Tod durch Er-

trinken ging. Und manchmal blieben die Team-Mitglieder an Bäumen hängen. Bleibt nur, auf einen schnellen Patch zu hoffen.

Apropos Patch: Wie CDV uns mitteilte, wird in der Verkaufs-version kein Multiplayer-Modus enthalten sein. Der soll am Release-Tag als Download nachgeliefert werden. **PET**

BREED EGO-SHOOTER

PUBLISHER: CDV, (0180) 529 92 66
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten
MULTIPLAYER: —
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU	2,5 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	GeForce FX 5800/5900
GeForce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten **SOLO-SPASS:** 10 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI	
1	2	3	4	5	6

ALTERNATIVEN: **Halo** (86%, GS 11/03) Das Original: Gute Story, clevere KI, prächtige Atmosphäre.
Chrome (82%, GS 10/03) Schnelle, unkomplizierte Action auf traumhaften Planeten.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

gute Grafik	dunne Story
kaum Leerlauf	zahlreiche Bugs
Abwechslung durch Vehikel	teils unfertiges Design
unkomplizierter Einstieg	miese KI

GRAFIK: Gut
SOUND: Gut
BEDIENUNG: Gut
MULTIPLAYER: —
PREISLEISTUNG: Mangelhaft

FAZIT: SHOOTER MIT DREISTEN ANLEIHEN BEI HALO.



MOVE 2 PLAY

Ich bin im Monitor, holt mich hier raus!

Nicht immer fällt die Identifikation mit dem Helden eines Computerspiels leicht. Kein Problem bei **Move 2 Play** – eine Webcam macht Sie zum Hauptdarsteller von fünf läppischen Geschicklichkeitstests. Das System funktioniert genauso wie beim fernsehbekannten **Eye Toy** für die Playstation 2, nur dass die Spiele der

PC-Version deutlich langweiliger und abwechslungsärmer sind.

Ob »Dschungelkönig«, »Chickens Hunt« oder »Tapferer Matrose«: In jedem Modus müssen Sie nach bestimmten Objekten greifen und anderen ausweichen. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch »Schnapp es dir«. Allerdings dürfen Sie hier zu zweit vor der Webcam hampeln. Ein ganz schlechter Witz ist »Music Star«: Durch das Berühren von Glöckchen spielen Sie musikalische Highlights wie Jingle Bells oder den Radetzky-marsch nach. Alle Spiele kämpfen mit der äußerst ungenauen Abfrage Ihrer Bewegungen. Wer noch keine PC-Kamera besitzt, bekommt **Move 2 Play** auch im Paket mit der recht ordentlichen TerraCam USB Pro für zusammen rund 50 Euro. **HK**



In »Chickens Hunt« fegen Sie Hähnchen vom Himmel.

HEIKO KLINGE

»Einschläfernde Bewegungstherapie«

Die Spiele des Konsolen-Vorbildes Eye Toy sind originell und dynamisch, die Geschicklichkeitstests der PC-Kopie dagegen witzlos und sterbensöde.

Einzig die Zwei-Spieler-Drängerei bei »Schnapp es dir« sorgt kurzzeitig für Stimmung vor der Kamera. Da jedoch auch die Technik regelmäßig versagt, kann mir die Karriere als Computerspiel-Hauptdarsteller gestohlen bleiben.

MOVE 2 PLAY ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Koch Media, (01805) 656 008

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 3.12.2003

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 24 Seiten

CA. PREIS: 30 Euro

MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original

USK: ohne Beschr.

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem

an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Schnapp es dir

3D-GRAFIKKARTEN:

Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra
Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro
Radeon 9000 Radeon 9700/Pro
Geforce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900

PC MINIMUM

800 MHz CPU

128 MB RAM

225 MB Festpl.

Webcam

PC STANDARD

1,0 GHz CPU

128 MB RAM

225 MB Festpl.

Webcam

PC OPTIMUM

1,2 GHz CPU

128 MB RAM

225 MB Festpl.

Webcam

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten

SOLO-SPASS: 2 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: 2 Stunden

EINSTEIGER

1 2 3 4

FORTGESCHRITTENER

5 6 7 8

PROFI

9 10

GRAFIK:

SOUND:

BEDIENUNG:

MULTIPLAYER:

PREIS/LEISTUNG:

Ausreichend

Mangelhaft

Befriedigend

Befriedigend

Mangelhaft

FAZIT: ENTÄUSCHENDER EYE-TOY-KLON.

31

Redakteur m/w

Online



Die Nr. 1 für IT-Information.

IDG ist der weltweit führende IT-Medien-Verlag mit Präsenz in rund 80 Ländern und einem Umsatz von über 2,5 Mrd. US-Dollar. Seit 40 Jahren steht dieser Name für Top-Qualität in der Technologie-Informationen. Und das in ihrer gesamten Breite.



IDG Communications Verlag AG ist die größte internationale Konzerngesellschaft mit Sitz in München. Zur deutschen Firmengruppe zählen u.a. IDG Business Verlag GmbH, IDG Magazine Verlag GmbH, IDG Entertainment Verlag GmbH, IDG Interactive GmbH.

Mit unseren Titeln erreichen wir praktisch alle IT-Zielgruppen – vom Computer-Anwender über PC- und Konsolen-Spieler bis zum IT-Entscheider



Wir verstärken zum 1.4.2004 das Redaktionsteam für GameStar.de, Deutschlands PC-Spiele-Webseite Nr.1.

Beste Aussichten: Sie kümmern sich um die Instandhaltung und Aktualisierung von GameStar.de, entwickeln neue Angebote für unser erfolgreiches Premium-Angebot, recherchieren Online-News und verfassen Heft-Artikel.

Beste Voraussetzungen: Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur, arbeiten zuverlässig und präzise und lassen sich auch unter Zeitdruck nicht aus der Ruhe bringen. Sie bringen sehr gute Programmierkenntnisse in HTML/XML, CSS, PHP. Außerdem besitzen Sie fundiertes Spielewissen, hervorragende Englischkenntnisse sowie eine sichere Schreibe mit.

Unser Angebot: Wir bieten ein reizvolles und entwicklungsfähiges Aufgabenfeld in einem innovativen und erfolgreichen Verlag. Sie arbeiten in einem begeisterungsfähigen Team, besuchen Messen (im In- und Ausland) und machen Ihr Hobby zum Beruf.

Wachstum durch Qualität – das ist unsere Strategie. Wollen Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen? Dann schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an.

Barbarische Prügelei

CONAN

Es geht auch ohne Schwarzenegger: Das erste Actionspiel mit Conan macht dank unkomplizierter Schwertkämpfe richtig Spaß.



Conans Zielautomatik schaltet sich auch im Getümmel sinnvoll auf den nächsten Gegner auf.

Dieser Held hat mehr Muskelmasse als ein durchschnittlicher Metzger in der Auslage. Und er ist nur wenig intelligenter als eine Rinderhälfte: Conan, der Barbar. Aber auch er hat Gefühle – und sinnt auf Rache, als er sein Heimatdorf eines Abends verwüstet vorfindet. Ein mysteriöser Trupp von Kriegerern hat die Siedlung im 3D-Actionspiel **Conan** auf der Suche nach einem alten Artefakt überfallen. Das müssen Sie in der Rolle des Haudraufs wieder zurückholen – und natürlich jeden zu Brei hauen, der sich Ih-

nen in den Weg stellt. Spinnen, Skelette und Raubritter sind Ihre Gegner in den linear aufgebauten Levels. Der Weg führt Sie durch sieben große Umgebungen, darunter die Stadt Kordava, eine Dschungellandschaft oder verschneite Berge.

Treffer im Takt

Seitlicher Schwertschwung – Treffer. Schlag von oben – Treffer. Kräftiger Hieb über Kopf – Treffer. Noch mal zustoßen – Treffer und Sieg, der Gegner geht röchelnd zu Boden. In den Kämpfen von **Conan** spielt das

richtige Timing eine entscheidende Rolle; wie der jeweilige Angriff grafisch aussieht, bestimmt dagegen das Programm. Wer nach viel Übung den richtigen Rhythmus draufhat, vermöbelt manchmal selbst kräftige Feinde per Schwert oder Axt, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen.

Den Helden sehen Sie grundsätzlich aus der Verfolgerperspektive. Mit der linken Maustaste führen Sie einen einfachen Angriff aus, mit der rechten einen Schlag auf die gegnerischen Beine. Im Spielverlauf lernen Sie ähnlich einem Rollenspiel immer mehr Spezial-Angriffe, die Sie durch Kombinationen beider Maustasten ausführen.

Speichern mit Steinen

Der Spielstand lässt sich an jeder Stelle sichern. Allerdings



Wenn Conan in Gefechten stirbt, bekommt er in einer jenseitigen Spezial-Arena eine zweite Chance.

müssen Sie dafür vorher Speichersteine gesammelt haben, die – meist in ausreichenden Mengen – im Level verteilt sind. Bis zu vier Steine passen gleichzeitig ins Inventar.

Die deutsche Version erscheint ungekürzt, inklusive Blutspritzer. Das Programm unterstützt 5.1-Lautsprecher, was jedoch keine spielerischen Vorteile bringt.

PS

PETER STEINLECHNER

Am meisten Spaß macht mir das Kampfsystem: Die Gefechte sind heftig, aber weniger hektisch als zum Beispiel in *Gladiator*. Trotzdem muss ich mich anstrengen, um den richtigen Rhythmus für einen speziellen Gegner oder eine besonders effektive Kombo finden. Auch die Atmosphäre gefällt mir. Vor allem, weil ab und zu witzige Details die düstere Stimmung auflockern. Etwa, wenn mich das Publikum in einer Kampfarena mit Gemüse bewirft oder sich im Spukschloss plötzlich geistlose Skelette mit skelettlosen Geistern prügeln.

Auf Dauer wird das Metzeln dennoch ein wenig eintönig, die paar Rätsel sorgen nicht wirklich für Abwechslung. Und die Story bietet für meinen Geschmack viel zu wenig Überraschungen. Trotzdem: Echte Conan- und 3D-Actionfans können zugreifen.

»Conan, der Spaßmacher«



CONAN 3D-ACTION

PUBLISHER: TDK Mediactive, (01805) 835 426 37
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: –
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 16 Jahre

3D-GRAFIKARTEN:

	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Radeon 9800 Pro
GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 18 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: – Stunden

ALTERNATIVEN: Prince of Persia 4 (87%, GS 01/04) Viel Sprunglastiger, Zeitreise-Feature.
 Gladiator (77%, GS 02/04) Hektischere, schwere Kämpfe, deutlich bessere Grafik.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- gutes Kampfsystem
- schöne Grafik
- viel optische Abwechslung
- auflockernde Rätsel
- angemessener Schwierigkeitsgrad
- kein freies Speichern
- etwas dümmliche Story
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

GRAFIK: Gut
 SOUND: Gut
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: –
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: CONAN-SCHNETZELSPIEL MIT GUTEM KAMPFSYSTEM.

76



AB 16/18-DVD: spielbare Demo

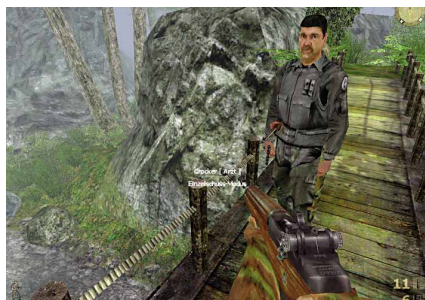


GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A28

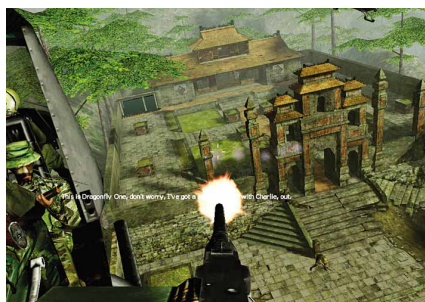
Zurück in Südostasien

VIETCONG FIST ALPHA

Dschungelkampf ohne Promi-Beteiligung: Das Addon schickt Sie wieder nach Vietnam, wo Sie für Uncle Sam weitere sieben spannende Einsätze im Kampf gegen den Kommunismus absolvieren.



Hier retten wir einen abgestürzten Piloten.



Vom Heli aus feuern Sie auf Gegner vor einem Tempel.

PETER STEINLECHNER

Schon Vietcong hat vor allem von den abwechslungsreichen Hochspannungs-Missionen gelebt – bei Fist Alpha ist es genauso! Ständig passiert was, wechseln sich heiße Gefechte mit leisen Schleichenlagen oder dem Entschärfen von Fallen ab.

Gut finde ich, dass Fist Alpha nicht (wie manch andere Missions-CD) in Sachen Schwierigkeitsgrad übertreibt, sondern sich am Hauptprogramm orientiert. Schade ist jedoch, dass es nicht deutlich mehr Einsätze gibt – geübte Veteranen haben das Addon nach einem halben Tag durchgespielt. Wenn Ihnen Vietcong gefallen hat, sollten Sie aber auch bei Fist Alpha zuschlagen.

»Veteranen können zu-greifen«



Frühjahr '67: Während langhaarige Studenten an westlichen Universitäten demonstrieren, steht Warren Douglas im fernöstlichen Dschungel von Vietnam. Der amerikanische Soldat kämpft in der Missions-CD **Fist Alpha** des Taktik-Shooters **Vietcong** darum, den kommunistischen Norden des Landes zu befreien. In sieben Einsätzen schleichen Sie durch dichte Wälder. Wie bereits im Hauptprogramm gibt's auch im Addon keine echte Handlung. Sie müssen einfach in allen Einsätzen überleben.

Kampf ums Dorf

In den **Fist Alpha**-Missionen erleben Sie ähnlich viele Überraschungen wie in **Vietcong**. Beispielsweise müssen Sie den Dorfältesten einer unabhängigen Eingeborenen-siedlung auf Ihre Seite ziehen. Kurz nach dem Gespräch rattern um Sie herum plötzlich feindliche MPs. Sofort werfen Sie und Ihre Kameraden sich auf den Boden und nehmen einen Gegner nach dem anderen ins Visier – wobei die Nordvietnamesen meist nur anhand des Mündungsfeuers zu erkennen sind. Anschließend schleichen Sie durch schmale Täler. Ein Eingeborener führt Sie und hilft, feindlichen Hinterhalten in den Rücken zu fallen.

Zusätzlich zur neuen Kampagne gibt's im Multiplayer-Modus acht frische Maps sowie acht zusätzliche Waffen.

Kein Deutsch im Dschungel

Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe, aber deutschen Untertiteln und Menüs. Zeitgleich mit dem Addon (benötigt die erste **Vietcong**-CD) veröffent-



Mit einem KI-Kollegen verteidigen Sie ein Dschungeldorf gegen Scharfschützen.

licht Publisher Take 2 unter dem Titel **Purple Haze** das Hauptprogramm samt Addon in einer DVD-Schachtel für rund 40 Euro. Auch **Fist Alpha** unter-

stützt erstklassigen Surround-Sound – was Vorteile bringt, weil Sie im Unterholz oft nach Gehör agieren müssen. **PS**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/03

VIETCONG: FIST ALPHA TAKTIK-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER: Take 2, (0190) 873 268 36
SPRACHE: Englisch, dt. Untertitel
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 30.1.2004
CA. PREIS: 20 Euro
USK: ab 16 Jahre

☒ Internet (16 Spieler) ☒ Netzwerk (16 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Last Man Standing, Real War

3D-GRAPHIKKARTEN:		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,5 GHz CPU	1,5 GHz CPU	1,5 GHz CPU	1,5 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900						

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten **SOLO-SPASS:** 7 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 20 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

ALTERNATIVEN: Call of Duty (85%, GS 12/03) Intensiver, zu kurzer Shooter im Zweiten Weltkrieg.
 Operation Flashpoint (88%, GS 07/01) Taktik-Shooter mit riesigem Fuhrpark.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ dramatisch aufgebaute Einsätze	- eingeschränkte Speicherfunktion
+ schöne Grafik	- kleine KI-Mängel
+ stimmige Atmosphäre	- keine Story
+ gut abgestufte Schwierigkeitsgrade	- zu kurz
+ durchdachte Bedienung	

GRAFIK:	<div></div>	Gut
SOUND:	<div></div>	Sehr gut
BEDIENUNG:	<div></div>	Sehr gut
MULTIPLAYER:	<div></div>	Sehr gut
PREIS/LEISTUNG:	<div></div>	Gut

FAZIT: SIEBEN SPANNENDE EINSÄTZE IN VIETNAM.

88



Nur als Gunner bekommen Sie den extrem effektiven Flammenwerfer.



Heldenhaft bekämpft Sonic den bösen Dr. Eggman.

UNREAL 2 XMP

Multiplayer-Addon für Epics Ego-Shooter.

Das Universum ist gerettet – und nun? Im Ego-Shooter **Unreal 2** gibt's danach nichts mehr zu tun, denn ein Multiplayer-Modus fehlt. Den liefert Epic jetzt mit dem kostenlosen Addon **XMP** nach. Auf acht großen Maps kämpfen zwei

Teams um vier Artefakte. Dabei treten Sie (ähnlich **Team Fortress Classic**) in einer von drei Klassen an. Der Ranger putzt Gegner mit seinem Scharfschützengewehr weg und kann Kameraden heilen. Der Tech baut Geschütze und Energiezäune auf. Und der schwer gepanzerte Gunner hat besonders effektive Kampfgeräte. Außerdem können Sie in drei Vehikel einsteigen, das Angebot reicht vom Jeep bis zum Panzer. Damit die Fahrzeuge funktionieren, besetzen Sie in den Levels herumstehende Generatoren. Bots unterstützt der Titel nicht, ebenso wenig gibt es Surround-Sound. Während der Installation muss die erste **Unreal 2**-CD im Laufwerk liegen. **PS**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 03/03

PETER STEINLECHNER

»Einfacher wäre besser«

Ich will ballern – aber in XMP verbringe ich die meiste Zeit damit, Generatoren zu aktivieren und auf Vehikel zu warten. Und damit, mir auf dem oft überladenen Bildschirm einen Überblick zu verschaffen, was gerade wo los ist. Einige der Ideen gefallen mir zwar gut, etwa dass ich meine Basis mit Energiezäunen schützen kann. Trotzdem wäre weniger insgesamt mehr gewesen.

Wem Online-Ballerein gar nicht komplex genug sein können, sollte dennoch Probe spielen.

UNREAL 2: XMP EGO-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Englisch
 AUSSTATTUNG: —
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 10.12.2003
 CA. PREIS: kostenlos
 USK: nicht geprüft

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: XMP-Modus

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	550 MB Festpl.	550 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Radeon 9800 Pro

LAUTSPRECHER: Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: — Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

GRAFIK: ☐ Sehr gut
 SOUND: ☐ Gut
 BEDIENUNG: ☐ Befriedigend
 MULTIPLAYER: ☐ Befriedigend
 PREISLEISTUNG: ☐ —

FAZIT: UNNÖTIG ÜBERLADENES SHOOTER-ADDON.

68

SONIC ADVENTURE DX

Segas Igel schwächelt auf dem PC.

Eigentlich wohnt Igel Sonic auf Konsolen. Doch nun darf sich das Sega-Maskottchen auch in einer PC-Version des bereits 1999 veröffentlichten Dreamcast-Titels **Sonic Adventure DX** austoben. Darin steuern Sie den stacheligen Helden und fünf seiner Freunde abwechselnd durch 30 Missionen, um den bösen Dr. Eggman zu besiegen. Ihr jeweiliges alter Ego scheuchen Sie per Cursortasten durch die 3D-Welt. Gegner schalten Sie mit einem Sprung auf den Schädel aus oder starten einen Spezialangriff – Sonic etwa verwandelt sich in eine Art Igel-Rakete.

Spieleerisch wechseln sich Boss-Kämpfe mit rasanten Jump-and-Run-Sequenzen ab. Erstere verlangen ein wenig

Knobelei, weil Sie herausfinden müssen, wie die Gegner verwundbar sind. Für die Hüpfeinlagen benötigen Sie schnelle Reflexe, weil Sie den Protagonisten in Hochgeschwindigkeit über Jumps und Schanzen sowie durch Loopings dirigieren. **PS**

PETER STEINLECHNER

»Zu angestaubt«

Immerhin: Auf meiner Liste »Überflüssige Konvertierungen« schafft Sonic Adventure DX locker den Sprung in die oberen Regionen. Von der veralteten Grafik über die Story bis zum Spiel – hier gibt es nichts, was den Kauf lohnt.

Zwar gefallen mir speziell die Jump-and-Run-Sequenzen wegen ihres irrwitzigen Tempos. Aber zwischendurch herrscht zu viel Leerlauf – der meist langweilt, stellenweise (bei der Suche nach dem nächsten Level) aber auch nervt.

SONIC ADVENTURE DX 3D-ACTION

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 8 Seiten
 MULTIPLAYER: —

RELEASE (D): 5.2.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Radeon 9800 Pro

LAUTSPRECHER: Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten SOLO-SPASS: 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

GRAFIK: ☐ Ausreichend
 SOUND: ☐ Ausreichend
 BEDIENUNG: ☐ Befriedigend
 MULTIPLAYER: ☐ —
 PREISLEISTUNG: ☐ Mangelhaft

FAZIT: LIEBLOS KONVERTIERTE, DURCHWACHSENE 3D-ACTION.

52



Im Tiefflug greifen wir einen von Flaks gesicherten Stützpunkt an.



In Nord-Russland hat es Sam mit extrem wachsamten Soldaten zu tun.

ECHELON **WIND WAR.**

Atmosphärelöse Luftschlachten.

Als Pilot eines Schwebegleiters legen Sie sich in **Echelon: Wind Warriors** mit Rebellen an. Nach einem öden Briefing starten Sie in die großen Levels, wo Sie Raumschiffe und Panzer bekämpfen. Die Missionen drehen sich beispiels-

weise um den Schutz von Verbündeten oder das Abfangen eines Kuriers. In einigen Aufträgen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Zielen. Zum Beispiel fliegen Sie entweder Patrouille oder attackieren eine Festung. Speichern dürfen Sie während der Einsätze nicht.

Die etwas ungenaue Steuerung klappt per Joystick am besten. Zudem müssen Sie Hotkeys lernen, etwa für Zielaufschaltung oder Waffenwechsel. Die Geschütze sorgen für Farbtupfer in der meist grau-braunen Landschaft. In den Multiplayer-Modi liefern sich bis zu 48 Spieler Deathmatch-Gefechte. Die Singleplayer-Kampagne können Sie gemeinsam mit einem Freund bestehen. **GR**

MICHAEL GRAF

»Stimmungstief«

Um mehr über die Story von Echelon zu erfahren, musste ich den Packungstext lesen. Denn zwischen den Missionen setzt mir das Programm die Geschichte als schnöde Texte vor. Die klicke ich gerne weg – ein gewaltiger Atmosphäre-Verlust.

Echelon platziert sich daher trotz guter Ideen wie wählbarer Missionsziele hinter dem atmosphärischen Yager. Wer den Konkurrenten jedoch schon durch hat oder nach guten Multiplayer-Modi sucht, kann sich an Wind Warriors versuchen.

ECHELON – WIND WARRIORS ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER: Data Becker, (0211) 16 66
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 27.11.2003

CA. PREIS: 30 Euro

USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (48 Spieler) ☒ Netzwerk (48 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Eroberung

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3D-Karte	3D-Karte
			GeForce 4 Ti
			Joystick

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 3 Stunden SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10

GRAFIK: ☒ Befriedigend
SOUND: ☒ Befriedigend
BEDIENUNG: ☒ Befriedigend
MULTIPLAYER: ☒ Gut
PREIS/LEISTUNG: ☒ Gut

FAZIT: ACTION-SIMULATION MIT ATMOSPHERE-MANKO.

67

SPLINTER CELL **ADDON**

Drei neue, kurze Aufträge für Sam.

Für alle Sam-Fisher-Freunde, die nicht bis zum Release von **Splinter Cell 2** warten können, veröffentlicht Ubi Soft ein **Mission Pack** zum ersten Teil des 3D-Actionspiels. Darin muss der Agent hinter dem im Hauptprogramm getöteten Oberschurken Korbay Nikoladze aufräumen und seine verbliebenen Handlanger erledigen. Die Einsätze bauen in der Story aufeinander auf. Spielen Sie die Levels also in der Reihenfolge, wie sie im Menü auftauchen, sonst verstehen Sie einige Rückbezüge nicht. Fishers Missionen führen nach Nord-Russland, sind deutlich knackiger geraten als in **Splinter Cell** und richten sich nur an erprobte Spione, die mit Sam vertraut

sind. Wenn sich der Spion beispielsweise durch ein U-Boot kämpfen soll, steht ihm kaum Deckung zur Verfügung. Ärgerlich: Besitzer der Xbox-Variante dürfen die drei Levels kostenlos herunterladen. **PET**

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 03/03

PETRA SCHMITZ

»Kurz und knackig!«

Selbst für einen alten Fisher-Veteranen wie mich sind die drei neuen Missionen echte Herausforderungen. Das Leveldesign ist exzellent, die Aufgaben knackig, ohne dabei unfair zu werden.

Unfair ist dagegen, dass Ubi Soft PC-Besitzern für die zirka fünf Stunden mit Sam 15 Euro aus der Tasche ziehen will. Besitzer von Xbox-Live bekommen den Spaß umsonst. Das gibt dem Vergnügen einen schalen Beigeschmack und kostet fünf Prozent gegenüber dem Hauptprogramm.

SPLINTER CELL MISSION PACK 3D-ACTION-ADDON

PUBLISHER: Ubi Soft, (01805) 554 938
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD
MULTIPLAYER: —

RELEASE (D): 8.1.2003

CA. PREIS: 15 Euro

USK: ab 16 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MByte RAM	256 MByte RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,8 GByte Festpl.	1,8 GByte Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		5800/5900

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☒ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10

GRAFIK: ☒ Sehr gut
SOUND: ☒ Sehr gut
BEDIENUNG: ☒ Sehr gut
MULTIPLAYER: ☐ —
PREIS/LEISTUNG: ☒ Befriedigend

FAZIT: KURZES, ABER SEHR GUTES ADDON FÜR SAM-FANS.

86